

CIVIL OSCURA

JUEGO DE ROL



ESCRITO POR JACOBO PEÑA

**IMÁGENES DE CALPIS WANG, DAVID SCAGLIONE, DURAN, GAULTIER
DELACROIX, LEE COURSEY, LES HAINES, PATRICK FELLER, PRINCE
LANG, SPOILT EXILE, THE WOLF 850 Y TRANSFORMER 18**

REVISIÓN Y SUGERENCIAS DE ALFREDO PRIETO Y UNAI ROJO

Ciudad Oscura usa como motor a Rápido y Fácil, un conjunto de reglas para jugar a rol de forma sencilla de aplicar y aprender. También es una comunidad de personas que se implican de una forma u otra, jugando, creando material o difundiendo. Si quieres aportar a la comunidad Rápido y Fácil, tienes más información, así como descargas del juego y de los distintos proyectos.

La licencia de Rápido y Fácil es concretamente Creative Commons – Reconocimiento - Compartir igual que se puede resumir en que puedes usar RyF para crear tus proyectos mientras estos también usen la misma licencia. El objetivo de la licencia es hacer un juego vírico, que se extienda y nunca muera mientras haya alguien que quiera usarlo para sus proyectos. Puedes incluso vender tu juego y otros también podrán hacerlo, aunque deberán distribuir la obra de forma libre.



ÍNDICE

Introducción	4	Números no jugadores	23
El mundo de Ciudad Oscura	6	Personas	23
Orígenes de Ciudad Oscura	6	Sectarios	23
Ciudad Oscura hoy	7	Esperpentos	23
El Laberinto de Espejos Deformes	9	Bestias	24
La Máquina	10	Guardianes	24
El Muro	10	Independientes	24
Los otros mundos	11	Triunfos mayores	26
Creación de figuras jugadoras	13	El Emperador	26
Datos personales	13	El Vidente	26
Elección de rasgos	13	El Enterrador	27
Puntos de habilidades	13	La Templanza	27
Salud	13	La Reina Sangrienta	28
Lista de habilidades	13	La Alquimista	28
Sistema	15	El Ermitaño	29
Tirada básica	15	La Matriarca	29
Tirada enfrentada	15	Triunfos menores	31
Trabajar en equipo	16	La Narradora	31
Fetiché	16	La Reina de Espadas	31
Riesgo físico	16	El Guardián	31
Riesgo mental	17	La Princesa de Sangre	31
Conflictos	17	La Señora de los Huesos	32
Recuperarse	18		
Información oscura	18		
Magia y trastornos	19		
Mapa de la Ciudad	20		
Experiencia	21		

INTRODUCCIÓN

Ciudad Oscura es un juego pensado para poder utilizarse no solo con la ambientación que le acompaña sino como herramienta para dirigir partidas de otros mundos de juego de horror moderno en los que gran parte de la realidad sea falsa y las ciudades tengan fuerza como escenario, como Kult, No te duermas, Necrorama, Nobilis, etc. También tiene mucha utilidad para dirigir historias inspiradas en obras audiovisuales como Expediente X, Twin Peaks, Hellraiser, Dark City, Silent Hill o True Detective.

La temática y las descripciones del juego le dotan de cierta crudeza que me lleva a recomendar valorar su uso con personas menores de 16 años y recomendar no usarlo con menores de 12. Adicionalmente, planteamos la posibilidad de usar herramientas como la Tarjeta X para moldear la experiencia de juego a vuestro gusto, aunque lo ideal es que antes de jugar la dirección de juego procure hablar con franqueza del tipo de juego que es y se establezca un ambiente de confianza y un criterio general sobre el grado de realismo y horror a implantar.

Por último, queremos resaltar que Ciudad Oscura se ha creado dentro de la comunidad de aficionados que rodea al sistema de juego Rápido y Fácil y queremos animar a todos los lectores del juego a unirse a ella y seguir desarrollando materiales que llevar a la mesa de juego.

Sería injusto no admitir que algunas de las mecánicas de este juego han sido inspiradas por el juego de rol Cthulhu Oscuro, diseñado por Graham Walmsley.

A partir de este punto, usaremos la siguiente terminología a lo largo del manual de juego:

- Dirección de juego o DdJ: la persona que dirige el juego, siendo la que principalmente interpreta y describe el resultado de las acciones o el mundo de juego.
- Mesa de juego o MdJ: el conjunto de personas que se sientan a jugar juntas durante una partida de Ciudad Oscura y que no son la dirección de juego.
- Figura jugadora, figura o Fj: cada uno de los personajes principales o protagonistas que son interpretados por una persona de la mesa de juego.
- Número no jugador, número o Nj: cada uno de los personajes no protagonistas que interpretará la DdJ.



Rheinfelden

EL MUNDO DE CIUDAD OSCURA

Orígenes de Ciudad Oscura

La Ciudad Oscura no es un lugar concreto. Puedes situar las partidas en una ciudad real de tu elección pero no es necesario, incluso es mejor no ponerle nombre.

Piensa en cualquier ciudad que conozcas: no existe como entidad independiente. O bien ha sido fabricada por los sueños que proyecta la Prisión o bien es uno de los nombres que tuvo la Ciudad en el pasado. El nombre que tenga ahora es el que desee la mesa de juego y las demás ciudades del mundo solo existen en vuestro recuerdo, en los libros de historia y geografía, en fotos y en películas. Como mucho, podréis viajar al reflejo de una de ellas, pero no será un viaje real, sino un sueño. Solo la Ciudad Oscura existe realmente.

Cuando se creó hace casi ocho milenios, llamaron a la Ciudad, Uruk. La construyeron en medio del vacío criaturas que provenían de las estrellas o quizás huían de ellas; no lo recordaban, pues para viajar por el Vacío es necesario abandonar toda nostalgia del lugar del que provienes, incluyendo la forma de volver. Solo pudieron llevar consigo libros y dibujos de su mundo, así que podían saber cómo era pero no dónde estaba, por qué lo abandonaron, cómo se creó... De haber existido entonces los humanos les habríamos llamado los Viajeros.

La Ciudad que construyeron a imagen y semejanza de las que traían retratadas era un conjunto de edificios cubiertos de brillantes cerámicas y adoquinados. Todas las necesidades vitales estaban cubiertas mediante la Ciencia Oscura que reaprendieron de sus grimorios, una magia capaz de manipular el tejido de la realidad a voluntad de quien la usa. Con el tiempo siguieron llegando Viajeros de las estrellas y la ciudad se fue llenando hasta que fueron tantos de estos seres allí como para sentir en la necesidad de evitar la llegada de más. Para ello, decidieron

ocultar la Ciudad tras una muralla que hacia fuera proyectase la misma imagen que el Vacío. A partir de ese momento, la urbe se llamaría Jericó.

Sin más personas de su especie que llegasen desde el exterior, la colonia se fue convirtiendo en un lugar cada vez más predecible y aburrido. Este tedio decidieron combatirlo con la creatividad. Sin embargo, este don no era uno en el que los habitantes de Jericó estuvieran bien dotados. Sus construcciones, sus rituales, su idioma y su tecnología eran copias, transcripciones de su antiguo mundo. Aquí es donde entraron a formar parte del juego los humanos.

Usando una ciencia traída de su mundo, los Espejos Deformes, crearon una nueva raza de seres que eran una imagen deforme de ellos mismos. Personas blandas que se rompían o morían con facilidad y a las que, al contrario que a los visitantes, les repugnaba tanto estar encerradas como les horrorizaba el vacío del espacio. Observaron que, al morir, sus almas salían del cuerpo, atravesaban el Muro y se quedaban flotando en el espacio, en la lejanía, odiando pero incapaces de hacerles daño.

Los primeros siglos de aparición de los humanos, los Viajeros crearon millones de ellos sin saber muy bien qué tareas encomendarles. Por algún motivo que solo la Reina de Sangre recuerda y calla, los mataron a todos de una vez. Así se creó el sol, una masa de millones de almas fundidas que el Emperador mantiene prisioneras con un futuro propósito.

Pero los humanos eran capaces de crear cosas nuevas, así que les permitieron volver a existir y modificar la Ciudad para que vivieran mejor en ella. También les permitieron modificarse a sí mismos y crear órganos reproductores, con lo que los Espejos Deformes dejaron de ser necesarios y se rompieron en pedazos que fueron enterrados a los pies del Muro. De esos trozos nació recientemente el Laberinto, porque los sueños de humanos activaron la magia del Esperpento, haciendo que los fragmentos crecieran y se multiplicasen.

Los Viajeros siguieron manteniendo el control de la sociedad humana pero se comenzaron a integrar en ella discretamente, desapareciendo como dioses y reapareciendo como personas extraordinarias, cada vez de forma más discreta, para observar sus creaciones y entretenerse con ellas o manipularlas. En este mismo proceso los Viajeros empezaron a separarse unos de otros, cada cual a manejar humanos con objetivos distintos y con medios diferentes. Así empezó la Ciudad a tener distintos nombres, uno para cada Viajero. Ellos también se cambiaron el título, pues ya se consideraban residentes de pleno derecho de la Ciudad y no extranjeros. Como gobernantes, se sintieron en el derecho de hacerse llamar Triunfos.

Los humanos mostraron ser una herramienta poderosa porque su creatividad les hizo capaces de desarrollar no solo tecnología y ciencias nuevas, sino una nueva Ciencia Oscura, una forma metafísica de manipular el universo, capaz incluso de superar y destruir a los mismos Triunfos. Con el nacimiento de la posibilidad de destruir a otro Trono nació de inmediato el acto de hacerlo. Comenzaron a usar a los humanos bajo su control unos contra otros, asesinándose por interés, formando grupos, facciones, intereses. Terribles fuerzas se desataron, las calles se llenaron de muerte humana e inhumana. Una guerra brutal que fue reduciendo su intensidad pero nunca deteniéndose, hasta que a día de hoy solo quedan ocho de los Viajeros originales. Ocho de entre todos ellos. Un genocidio auto-inflingido.

Siendo muy pocos los supervivientes, sus enfrentamientos fueron cada vez menos graves, menos frecuentes, hasta el punto de llegar a una suerte de pacto de no agresión y reparto del control de los humanos. Fue entonces cuando se dieron cuenta de que sus siervos habían empezado a hacer planes, a darse cuenta de que la Ciencia Oscura podría servirles contra amos tan poderosos como estos. Eso, más que ninguna otra cosa, unió a los Triunfos contra su creación. Descubrieron los Eslabones, pasiones, miedos y fuerzas humanas que podían usar contra ellos.

Así crearon la Prisión para rodear la Ciudad controlar a los humanos, para negarles el acceso a la Ciencia Oscura mediante los Eslabones que cada Triunfo controlaba. Usando a los humanos más fieles crearon también Guardianes y Bestias, criaturas que ejercerían de carceleros, de gestores de la Prisión y que extendían la influencia de los Eslabones. Esto permitió a los Triunfos apartarse de la humanidad, esconderse y observarla desde lejos, mezclándose con ella solo en ocasiones contadas y bajo un disfraz.

Pero los Triunfos cada vez tienen menos fuerza y los humanos están empezando a despertar, a sentir la opresión. A descubrir que unidos son más fuertes. A soñar juntos y crear el Laberinto de Espejos Deformes que les muestra que hay una realidad detrás de la Máquina, magia detrás de las leyes físicas, criaturas poderosas detrás de sus angustias y esclavitudes. En respuesta, los Triunfos han empezado a crear a otros como ellos con ayuda de la Ciencia Oscura. Más inusual aún, una humana ha logrado convertirse en un Triunfo que no guarda ninguna fidelidad a los demás.

Así nos encontramos en este momento. Nuestra consciencia se abre despacio, nuestros músculos despiertan pero aún quieren permanecer en la cama. No sabemos qué hora es y nuestros ojos están cerrados pero a través de los párpados podemos intuir la luz del amanecer atravesando las cortinas.

Ciudad Oscura hoy

La Ciudad tiene viviendas y servicios para entre dos y tres veces la población actual, por lo que en general sus calles parecen bastante tranquilas y vacías. Recomiendo que como mínimo sea una urbe apta para 1.000.000 de personas, habitada por entre 300.000 y 500.000; de ahí, hacia arriba. El espacio temporal de juego lo podemos situar entre 1990 y 2020.

En el paisaje social de Ciudad Oscura destacan la decadencia industrial, las colas del paro, los comedores sociales y las urgencias de

los hospitales. Hay poco transporte público y lo usa la clase más depauperada. Las drogas están en todas partes y la policía hace poco al respecto, cuando no organiza su distribución, compitiendo o colaborando con las mafias, según los casos. Los índices de desigualdad están disparados. La gestión empresarial está planificada por fuerzas externas no productivas que se benefician solo de la extracción de la plusvalía.

La represión alcanza cotas desvergonzadas, es pública y apenas es contestada por prensa o partidos políticos. Una parte importante de la policía de la ciudad participa de los beneficios del crimen, en especial los mandos. La parte que no lo hace se ve impotente y, harta de poner parches, carga su frustración con los más débiles elementos del problema. La alcaldía ha entrado prometiendo mano dura tanto contra los delitos como contra la corrupción y ha nombrado para ello a una dura comisaria (cuyo nombre varía dependiendo de la cultura en la que hayáis decidido que esté inmersa la Ciudad). La comisaria está teniendo ciertos éxitos, pero tanto a base de eliminar elementos criminales peligrosos como de reprimir a vecinos inocentes pero descontentos o a policías no corruptos que tampoco ven con buenos ojos esos métodos.

Las noches de muchos barrios son oscuras porque la iluminación escasea. Por todas partes se ve el abandono, lugares vacíos, poca población. En Ciudad Oscura hay más escasez tecnológica que en nuestro mundo. No porque se hayan inventado menos cosas, sino porque estas funcionan peor. Los aparatos se estropean pronto, hay bastantes zonas sin cobertura de móvil, muchas infraestructuras privadas y públicas han sido abandonadas, abundan los lugares enterrados o en ruinas, poblados por una creciente masa indigente. Los mejores edificios, parques, calles y comercios están situados en unos pocos barrios privilegiados. La cultura está en las manos subsidiarias de ONGs con patronatos privados. Industrias paradas, mucha gente que trabaja fuera de la ciudad y vuelve los fines de semana. Se organizan pocas actividades multitudinarias. Los bares son silenciosos, con poca gente. Instituciones de salud y penitenciarias que sirven sobre todo para

almacenar a los descarriados y apartarlos de las calles. Los pocos esfuerzos de mejora, la poca esperanza la ponen locales autogestionados, bibliotecas vecinales, cooperativas, asociacionismo, y entidades sociopolíticas minoritarias que hacen trabajo de calle.

¿Qué ocurre si intentas salir de la ciudad? Por supuesto que puedes hacerlo, pero casi nunca encontrarás un motivo. Y cuando lo encuentres, el viaje no será lejos, a algún arrabal, a algún pueblo en un cruce de caminos entre sitios que no importan a nadie. ¿Y unas vacaciones más lejos? También son posibles, desde luego. Casi nadie se coge vacaciones por miedo al despido pero quien puede hacerlo de tanto en tanto, cada pocos años, solo encontrará ofertas para resorts, unos dentro del bosque, otros en la montaña, otros junto al mar, pero nunca abandonará sus límites. Cada uno de ellos son espacios metafísicos que pertenecen a la Ciudad, no son más que una extensión de esta creada por el subconsciente de las personas que viajan. Si te empeñas en ir hasta uno de ellos, saldrás físicamente de la Ciudad y llegarás a un espacio creado por la Máquina e insertado en el Muro. Allí pasarás unas vacaciones aburridas. No querrás volver. Y si te sientes una persona aventurera y decides salir a explorar puedes acabar perdido en el Muro, o accediendo al Laberinto o al Intersticio.

¿Existen estos lugares cuando no estamos en ellos o se recrean solo cuando vamos? ¿Los visitamos solo en sueños? ¿Cómo puede ser la Ciudad a la vez tan concreta y tan extensa? Muy pocos han trabajado para averiguarlo. La humanidad está cómoda en la Ciudad porque ha sido construida para ella. Ni tiene ni busca motivos para abandonarla y si lo hace, corre graves peligros. Aunque puede encontrar verdades importantes y hasta la libertad, como logran los Independientes o la Verdadera Libertad, que nadie ha alcanzado porque la humanidad solo puede alcanzarla en grupo.

El Laberinto de Espejos Deformes

El Laberinto es una estructura surgida de forma natural, que a la vez rodea la Ciudad y forma parte de ella. El Laberinto nace como una expresión de la propia Ciudad, cuando la gente que la habita comenzó a despertar, con la industrialización. En cierta forma el Laberinto siempre ha existido, aunque mucho más pequeño, como pequeños tumores que le nacían al mundo cuando apenas había ciudades. Salas que aparecían en las criptas de una abadía, sumideros bajo un puente que daban a una caverna prehistórica... Pero con el Laberinto ha ido creciendo hasta envolver todo nuestro mundo y el acceso él es cada vez más sencillo. La gente está cada vez más despierta y rompe cada vez con más frecuencia la ilusión de la Ciudad. De hecho, la Ciencia Oscura que se les ha negado es posible recordarla visitando el Laberinto, mirando atentamente sus estructuras, sus edificios, su naturaleza. Cualquier Figura expuesta al Laberinto puede añadir puntos de experiencia a uno o más hechizos de su elección tras cada visita al Laberinto.

Los espacios que forman el laberinto son reflejos deformes de espacios de la propia Ciudad, versiones alteradas pero no simultáneas, sino paralelas o anexas. Salas, pasillos, estructuras e incluso edificios enteros que son anexos o extensiones de los que hay en la Ciudad.

El acceso a ellos se puede hacer de forma física, simplemente caminando a su interior, pero solo las personas que han iniciado el Despertar reparan en dichas entradas. El resto las ignoran como si no existieran. Si se les fuerza a mirarlas o se les hace entrar en ellas a la fuerza seguramente iniciarán también su propio Despertar.

Los espacios del Laberinto siempre recuerdan a versiones deformes del espacio mundano anexo. Una estación abandonada del metro de Ciudad Oscura da a una red de túneles del Laberinto que recuerdan a los de un refugio anti-nuclear, con bombillas anticuadas, tuberías rotas de las que nace un débil chorro de légamo, paneles eléctricos de indescifrable propósito que parece imposible poner en marcha pero a la vez zumban con estática... Un sanatorio abandonado cuyo sótano

conecta con sótanos del Laberinto, pozos, celdas de contención, almacenes de medicamentos cuyo nombre no coincide con ninguno fabricado antes y cuyos efectos son impredecibles... Una feria en decadencia cuyas atracciones cerradas conectan con talleres de reparación de animatrónicos que se quejan, con una sala de megafonía cuyos sonidos solo resuenan en las cabezas de los visitantes del parque con algún trastorno mental...

El Laberinto ha crecido tanto que todos sus espacios conectan en algún punto entre sí. Una trampilla en el suelo de un túnel del metro puede conectar a través de un alcantarillado de aguas negras con una corriente subterránea que circula por debajo y en paralelo al túnel de una atracción de feria, para luego pasar junto a un túnel de la autopista, por cuyas grietas entran y salen esperpentos, grietas que al romperse podrían dar a una serie de cavernas que salen al antiguo depósito de cadáveres del hospital...

Los lugares de la Ciudad anexos al Laberinto, según van siendo abandonados van teniendo más de Laberinto que de lugar mundano y en ellos acaban entrando los esperpentos y bestias que habitan estos "espejos deformes". En ocasiones, salen a cazar a la Ciudad.

La Máquina

Al contrario que el Laberinto, la Máquina es una estructura artificial, creada por los carceleros hace milenios con la intención de dormir a la humanidad y evitar que desarrollase su terrible potencial. A ella se accede principalmente a través del Laberinto, ya que este tiende a crecer hacia ella. Sin embargo y como es lógico, hay muchos accesos directos desde la propia Ciudad hacia la Máquina, que usan sobre todo los Guardianes.

La función de la Máquina es proporcionar sueños falsos a la raza humana, sueños de esperanza en la conformidad, que les animen a seguir en un estado de calma y aceptación del mundo o a añorar una vida tranquila.

La Máquina se ha ido parando, estropeando e incluso en algunos casos desmantelándose por Guardianes díscolos. Faltan sueños con los que dormir a los humanos. Nacen pesadillas enviadas por quienes quieren despertarlos. Con la Máquina funcionando a medias, parándose sin que los Triunfos sepan cómo repararla, la humanidad ha ido despertando. La respuesta de los Triunfos y Guardianes que quieren detener el Despertar ha sido acentuar la represión del capital y desarrollar cada vez más Eslabones, más ideologías y filosofías individualistas, separando a unos humanos de otros y atándolos a una forma de vida que les acerca a una estructura totalitaria. Por eso, la Ciudad tiene el aspecto que tiene hoy día. La respuesta de quienes quieren despertar a la humanidad ha sido el desarrollo de las ideologías de liberación a través de la cooperación, el apoyo mutuo, la solidaridad y la libertad positiva. Buscan que las personas realicen esfuerzos comunes para enfrentar la realidad y descubrir la verdad. La paradoja es que estos movimientos necesitan de personas individuales que aprovechen una situación para hacer saltar la chispa que prenda el movimiento. El Despertar de este movimiento aún no se ha dado y todos los esfuerzos individuales que hubieran podido llevar a ello han sido anulados por los Guardianes.

Al estar fallando para su propósito original, los Triunfos que aún se preocupan por la máquina la han ido modificando. Ahora, además de generar los pocos sueños que quedan y de servir como última barrera para evitar el acceso a los otros mundos, es una trampa que atrae a las personas que empiezan a despertar para aniquilarlas en su interior. Labor que en aquellas zonas donde están en mejor estado realiza muy bien. Sin embargo, la mayor parte de la máquina está abandonada y estropeada y funciona “con el automático puesto”. Aunque sigue siendo una trampa, y está habitada por Guardianes, ahora es más permeable que antes, permitiendo que merodeen en su interior otras criaturas, así como despertados independientes que van o vuelven de los otros mundos.

El Muro

El Muro es y no es a la vez un lugar físico. Lo es porque si llegas hasta él lo verás, podrás moverte a su alrededor, tocarlo y hasta entrar y pasear por sus estructuras internas. Pero no es un lugar físico porque el material con el que está fabricado con conceptos, ideas, límites. Sobre todo límites intelectuales. Así, el muro contiene desde las ideas más esenciales, como que la magia no existe y la razón domina el universo o que la sociedad solo cambia para regresar a su punto de partida y que hemos alcanzado el fin de la Historia y la lucha de clases, hasta las más cercanas como que todos somos ladrones en potencia y deshonestos o que ayudar a los demás no sirve para nada y los mendigos se gastan solo el dinero en alcohol.

El Muro rodea los límites físicos e intelectuales de la Ciudad y crece con ella, pero es difícil verlo incluso cuando te diriges de frente a él. El Muro puede tomar la forma de un retraso indefinido en un vuelo, perderse en el bosque y volver al punto de partida o ser devuelto a la costa por la corriente del mar tras un naufragio. Pero la mayor parte de las veces toma la forma de un sueño creado por la Máquina. La persona cree abandonar la Ciudad y de hecho, desaparece de ella al interior del Muro a través de una puerta que él o ella creen que es la de una agencia de viajes, un avión o los torniquetes de acceso al andén de una estación de tren. En realidad estará entrando en una de las muchas Habitaciones del Sueño que hay en el Muro, lugares oscuros, húmedos y de paredes blandas. Allí la persona cae de inmediato dormida y sueña. Sueña con el viaje completo fuera de la Ciudad. Incluso sueña encuentros con otras personas o puede leer libros y prensa de los lugares que visita. Estos encuentros pueden incluso aportarles insinuaciones o información sobre la verdad del mundo, o ser datos válidos para la investigación que estén llevando a cabo, ya que provienen del inconsciente colectivo de los humanos que habitan Ciudad Oscura. Cuando uno de estos sueños revela parte de la verdad, se va añadiendo al Laberinto y convirtiéndose en un lugar que se puede visitar allí.

Los otros mundos

Al otro lado de la Prisión se abren los caminos a los otros mundos, el Intersicio y el Espacio. Ahí se descubre que nuestro mundo es uno más en el que nos encerraron. Que nuestro universo es pequeño. Que más allá de esas dimensiones lo que hay no es nuestro sistema solar y las galaxias, sino la nada. Los otros mundos es donde habitan seres mucho más poderosos que nosotros, que a la vez temen nuestro despertar, los Triunfos. También caminan por allí los Independientes, humanos despertados que han demostrado el potencial que podemos alcanzar.

A menudo los otros mundos parecen versiones de partes de la ciudad, pero nadie sabe si estos proceden de ella o si ella se creó a semejanza de ellos; no sabemos cuál de los mundos es el original o si se crearon todos a la vez. Cuando más adelante se describa a los Triunfos también se describirá a sus mundos.

El Intersticio es una red de caminos que llevan desde el Laberinto a los distintos mundos. Tiene el aspecto de enormes estaciones de tren vacías, en cuyos techos de cristalera abovedada resuenan los susurros de altavoces que anuncian trenes en un tono tan bajo que es imposible escuchar los destinos. Es fácil encontrar los andenes si se camina lo suficiente; en cada uno de ellos espera un tren eléctrico, azul cromado, de dos vagones. Cada tren lleva a un mundo distinto, aunque en ninguna parte esto está anunciado. Es muy difícil cruzarse con alguien más en una estación, dado los pocos que las encuentran y lo amplias y enrevesadas que son. Algunos viajeros son criaturas extrañas, la mayor parte sigilosas, que podrían alimentarse de trozos de tu alma con una mirada o que arrastran una maleta cargada con afiladas herramientas de tortura. Otros son Guardianes camino de una misión o de una cita con sus amos; algunos son Independientes con sus propios y extraños objetivos. Ninguno de ellos te hará daño ni podrás hacérselo: hay algo en el ambiente del Intersicio que impide que nadie pueda realizar un acto violento. Ese mismo ambiente hace que todos los viajeros, incluso quienes se desplazan juntos, se odien entre sí. Esto da lugar a un paseo

amargo y silencioso que al llegar a destino se recuerda como una noche ebria durante la resaca. Al Intersicio solo es posible entrar si se encuentra la única puerta que existe en cada mundo. En el caso de la Ciudad, casi nadie conoce su paradero. Los pocos que tienen alguna información hablan de una arcada cubierta de vegetación, cerrada por una puerta de hierro.

El Espacio es lo que hay entre los mundos y el Intersicio, una zona habitada por fantasmas en la que solo se puede entrar en sueños muy especiales. Los espectros son los restos de personas que murieron en el Intersicio o mientras soñaban. Anhelan la vida y tienen deseo de devorarla pero aún no han encontrado la forma de pasar al lado de los vivos. Además de los fantasmas, en el espacio solo hay una niebla lechosa de agrio olor.

Nuestro Sol es en realidad un torbellino de destrucción y caos formado por los billones de almas que ha ido absorbiendo con los milenios y que un día nos tragará. Desde cualquiera de los Mundos parece una gran bola de fuego pero desde los ventanales del Intersicio se puede comprobar que es un gran agujero negro que bulle y tiembla levemente, del que cada cierto tiempo llega el ruido de los gritos de los muertos suplicando la destrucción final. Sobre la superficie del Sol camina la única criatura que no es tragada por su cascarón de hielo negro y oleaginoso, el Triunfo del Emperador.

Las estrellas son lugares demasiado lejanos a los que nadie ha llegado nunca, a los que ni los triunfos se atreven a acercarse, desde las que nos llega una fuerte impresión de estar siendo observados. Hay quien dice que son puertas a otros universos; quien piensa que son los ojos de dioses muertos pero aún muy poderosos, apagándose; quien asegura que son pedazos del cuerpo de dios, convertidos en monstruos que nos odian y que volverán algún día; quien teme que sean luces de una máquina aún más compleja que controla incluso a los Triunfos. Cada teoría es más delirante que la anterior y parece seguro que no se conocerá la verdad hasta dentro de millones de años, cuando el universo yazca casi fío y muerto.



CREACIÓN DE FIGURAS JUGADORAS

Datos personales

Cada Fj ha de tener un nombre y una descripción. Esta habrá de ser muy sencilla, unas pocas palabras para aclarar los rasgos e historial más distintivos, como por ejemplo “Ingeniera de minas pelirroja, fumadora” o “Amo de casa cuarentón que oculta una biblioteca mística en el sótano”.

Elección de rasgo

Cada figura posee un rasgo a elegir de la siguiente lista:

- Valiente: usa el dado superior al hacer tiradas de riesgo mental.
- Veloz: usa el dado superior al hacer tiradas de iniciativa.
- Virtud: usa el dado superior en las tiradas de una habilidad a su elección.
- Vital: usa el dado superior al hacer tiradas de riesgo físico.

Puntos de habilidades

Cada habilidad puede tener una puntuación entre 0 y 15. Al crear el personaje se les otorgarán puntos de la siguiente manera:

- Elige 2 habilidades y reparte 25 puntos entre ellas.
- Elige 2 habilidades y reparte 20 puntos entre ellas.
- Elige 2 habilidades y reparte 15 puntos entre ellas.
- Elige 2 habilidades y reparte 10 puntos entre ellas.
- Elige 2 habilidades y reparte 5 puntos entre ellas.
- Elige 2 habilidades y reparte 2 puntos entre ellas.

Salud

Cada Fj tiene una puntuación de salud física (corazón con calavera) y otra de salud mental (corazón con rayo). Al crear el personaje debes repartir 15 puntos entre ambas formas de salud, teniendo en cuenta que ninguna puede pasar de 10 puntos.

La puntuación así elegida es el máximo de cada personaje. Nunca podrá estar por encima, salvo con el uso de la magia.

Lista de habilidades

HACER	SABER
Callejear: conseguir material o información en las calles.	Ciencias físicas: química, física, astronomía, biología...
Disparar: atacar con cualquier arma a distancia.	Ciencias sanitarias: medicina, psicología, enfermería...
Esconderse: moverse sin ser visto u oído	Comunicaciones: teléfonos, ordenadores, televisión...
Estar alerta: el uso de los sentidos para descubrir cosas	Humanidades: historia, arte, arqueología, antropología...
Moverse: saltar, trepar, nadar, romper, huir.	Máquinas: conducir, pilotar, construir, arreglar...
Persuadir: lograr convencer a otros de tus argumentos.	Noticias: actualidad de personas y acontecimientos de la ciudad.
Pelear: luchar por tu vida cuerpo a cuerpo o con armas blancas.	Ocultismo: conocimientos del mundo místico.



SISTEMA

Tirada básica

Para las tiradas básicas se lanzan tres dados de diez caras (d10) del mismo color (esto veremos que es importante más adelante) y nos quedaremos con el dado de valor del medio, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres. En ocasiones por aplicación de un rasgo, usaremos el dado inferior o el dado superior. Al dado con el que nos quedamos le llamaremos a partir de ahora “dado objetivo”. Para nombrar las tiradas del dado objetivo lo haremos de la siguiente forma: 1o3d10 (1 dado objetivo en 3d10). En caso de que el resultado del dado objetivo sea un 10, repetiremos la tirada y sumaremos al anterior 10 lo que ahora obtengamos en el dado objetivo. De volver a obtener un diez, seguiremos sumando y tirando hasta que el último dado objetivo sea inferior a 10. El resultado final será por tanto la suma del diez (o dieces) y el dado objetivo de la última tirada.

Al dado objetivo le sumaremos la puntuación de la habilidad cuya descripción mejor encaje con la acción que se va a realizar. El resultado de la suma es el número resultado de la acción.

Si no hay oposición a la acción por parte de otra persona, animal o criatura y si la posibilidad de que la acción falle no es interesante, la acción tiene siempre éxito. Además, si del éxito de la acción depende que la aventura avance, también tendrá la tirada éxito.

Entonces, ¿de qué sirve tirar? El resultado de la tirada nos dice cómo de bien se realizó la tarea, cuánta información se obtuvo, si se logró por los pelos, si alguien que no queríamos que nos descubriese nos ha oído y se acerca a investigar, si la información es parcial o completa... Podemos medir el grado de éxito relacionado con cada resultado en base a esta guía:

- Resultado menos de 10: el éxito es marginal, quizás solo se logra de forma parcial y podría tener consecuencias negativas
- Resultado 10 a 14: solo se logra lo mínimo necesario para pasar la acción, el logro es parcial o se obtiene la información mínima para continuar.
- Resultado 15 a 19: se logra todo lo propuesto o toda la información que se deseaba.
- Resultado 20 a 24: se logra todo lo propuesto o toda la información que se deseaba y algún beneficio o información adicional inesperados.
- Resultado 25 o +: se logra todo lo propuesto o toda la información que se deseaba, algún beneficio o información adicional inesperados y algo que no es relevante ahora pero lo será en el futuro.

Tirada enfrentada

Cuando otro personaje se oponga a nuestra acción o alguien en la mesa de juego crea que sería interesante que la acción falle, el resultado de la tirada se compara con el resultado de otra tirada o de una dificultad.

- Si la oposición la pone una persona, animal o criatura, esta realizará su propia tirada de la habilidad con que se opone. Aquel con el resultado más alto es el ganador. En caso de empate, la pugna sigue un tiempo a determinar por la dirección de juego y se vuelve a repetir la tirada.
- Si la oposición es el propio entorno o un obstáculo inerte, se asignará una dificultad de 10, 15 o 20 a la tarea. Para tener éxito en la acción, esta deberá igualar o superar en su resultado a la dificultad.

En las tiradas enfrentadas es posible obtener resultados de crítico o pifia. Un crítico es obtener al menos 10 puntos por encima del número de la oposición. Una pifia es cuando se obtiene un 1 en el dado objetivo y 5 o menos en el dado siguiente (por ejemplo, si se saca un 1 en el dado medio, que el dado superior sea 5 o menos).

Los críticos son resultados espectaculares en los que además de vencer se obtiene alguna ventaja adicional. Las pifias funcionan a la inversa: además de perder se obtiene un perjuicio adicional.

Trabajar en equipo

Cuando varios personajes quieren y pueden (en ocasiones más gente, o más gente de cierto número, es un estorbo) trabajar en equipo, todos ellos arrojarán 1o3d10. A la tirada más alta la llamaremos líder y al resto apoyo.

Si la tirada era básica, a la tirada líder se le sumará un punto por cada tirada de apoyo realizada, dos si la tirada obtuvo un resultado de 15 o más y tres si tuvo un resultado de 20 o más. Si el resultado es de 5 o menos, restará dos puntos al resultado.

Si la tirada era enfrentada con una dificultad o la tirada de un rival, se sumarán a la tirada líder un punto por cada tirada de apoyo, dos si el resultado supera la oposición y tres si hubo un crítico. Si uno de los apoyos obtuvo una pifia, se restarán dos puntos a la tirada líder.

Fetiche

Cada persona de la mesa de juego tendrá consigo un fetiche, un objeto personal que representa el destino de su personaje. Lo ideal es que el fetiche represente el ambiente decadente, roto, deteriorado y alienante de Ciudad Oscura. Un reloj roto, una moneda vieja, la estatuilla de un demonio informe, una foto antigua, un amuleto...

En cualquier momento de la partida ese personaje podrá entregar su fetiche a la dirección de juego para lograr uno de estos efectos:

- Tras tirar los dados, poder guardar el dado superior.
- Repetir una tirada.
- Introducir un elemento en la narración (con permiso de la dirección de juego).

Una vez que la dirección de juego tiene el fetiche de un personaje puede usarlo, devolviéndoselo, para lograr uno de estos efectos:

- Tras tirar los dados, obligar a guardar el dado inferior.
- Obligar a repetir una tirada.
- Introducir un elemento en la narración.

El fetiche solo se puede usar como máximo una vez por aventura por cualquiera de las partes y es necesario mantener un registro de quién la posee al final de una sesión de juego para que comience con ella en la siguiente.

Riesgo físico

Antes de realizar cualquier acción, es posible decidir que vamos a jugar nuestra salud física en el resultado de la misma. Esto es posible hacerlo incluso si la acción no conllevara en teoría riesgo físico. Por ejemplo, buscar una información en una biblioteca.

Para correr riesgo físico lo que has de hacer es tirar 1o3d10, sustituyendo uno de ellos dados por otro de diferente color y guardando el dado mayor. En caso de que el dado objetivo (el mayor en este caso) sea justo el de diferente color, la salud física del personaje bajará automáticamente en 1.

La dirección de juego o la persona que lleva a ese personaje decidirán cómo ocurrió esto; en el ejemplo anterior, por ejemplo, se puede interpretar como cansancio tras muchas horas buscando información o como una caída por las escaleras de la entrada del edificio al abandonarlo.

Si en algún momento los puntos de salud bajan a 1, el personaje cae inconsciente o en coma durante un tiempo a decidir dependiendo del origen del último daño recibido. Si bajan a cero, el personaje ha muerto.

Riesgo mental

De igual forma que ocurre con el riesgo físico, es posible jugarnos nuestra salud mental en una tirada, incluso si la acción no conlleva terror. Por ejemplo, saltar una valla. Como antes, tiras cambiando un dado por otro de distinto color y guardando el dado mayor. Si el dado objetivo es el de distinto color, la salud mental baja automáticamente en 1. En el ejemplo anterior, al otro lado de la valla podría haber un perro furioso; encadenado, pero el susto nos lo hemos llevado.

Además de usar el riesgo mental en las acciones, cada vez que los personajes se enfrentan a una criatura, situación o información que amenace su estabilidad mental deberán tirar 1o3d10 y sumar su puntuación actual de salud mental. Si el resultado no supera la puntuación de horror del enemigo o dificultad de la situación, el personaje perderá 1 punto de salud mental.

Si la salud mental baja a una puntuación de 1, el personaje obtendrá un trastorno mental permanente que no desaparecerá aunque aumente su salud mental, solo podrá borrarlo mediante terapia. Si baja a cero, el personaje cae irremediablemente en la locura y pasa a ser controlado por la dirección de juego.

Conflictos

Si existe una situación que por definición siempre implica un peligro físico es el combate. Sin embargo, estas reglas se aplicarían a todo tipo de conflicto o competición para derrotar a alguien: una pelea, una persecución, una discusión...

Los conflictos se tratan como una tirada enfrentada cualquiera, pero con algunos añadidos. Para empezar, en muchos casos será importante saber quién actúa primero. Para ello, cada personaje tira 1o3d10 y el resultado indica el orden en que actuará, de mayor a menor. Recuerda que los personajes de rasgo veloz pueden guardar el dado superior en este caso.

Específicamente en los conflictos de combate se añaden otras reglas que ayudan a marcar el tono de la ambientación de Ciudad Oscura. En principio se hacen tiradas de conflicto (enfrentadas, con riesgo por defecto) de la misma manera, pero con consecuencias adicionales:

- Si el Nj enemigo es una persona o un sectario, se hará una tirada básica cuya dificultad será la puntuación de horror del enemigo. Con independencia del resultado, tu rival siempre será derrotado pero tú recibirás 1 punto de daño físico o mental (según los casos) si fallas la tirada.
- Si el enemigo es esperpento, bestia o guardián, sí se realiza una tirada enfrentada entre la habilidad que elijan el personaje para luchar y la puntuación de horror del enemigo. En caso de perder el enfrentamiento, tu Cj perderá un número de puntos de salud física igual a la puntuación de daño del enemigo. En caso de vencer el enfrentamiento, el enemigo es derrotado, detenido, evitado, despistado o algo similar durante un tiempo a determinar según la situación y la acción de los personajes.

- Si el enemigo es independiente o triunfo, enfrentarse a ellos conlleva la muerte de forma automática. “Enfrentamiento” debe entenderse en el sentido amplio de la palabra y cualquier intento de daño directo tendrá este efecto. Por ejemplo, disparar a ciegas contra un ruido en la oscuridad se considera un enfrentamiento dado que la intención de hacer daño al enemigo está clara. En cambio, cosas como trucar el timón de un barco para que aleje al ser que lo habita o cegar la entrada de un pozo para encerrar a la criatura no cuentan como enfrentamiento. La única opción es usar las tiradas enfrentadas para escapar o usar la magia.

Recuperarse

Para recuperar puntos de salud perdidos puedes dejar pasar el tiempo y recuperar 1 punto por día de tiempo de juego. Una tirada de Medicina que supere una dificultad igual a $10 +$ la puntuación actual de salud física puede hacer recuperar 1 punto más pero no se puede intentar esta tirada más de una vez por día.

Para recuperar puntos de salud mental es necesario acudir a tratamiento psicológico. Una vez el personaje entre en terapia, su terapeuta podrá hacer una tirada de $1d10$ a la que sumará su puntuación de Medicina, para superar una dificultad igual a $10 +$ la puntuación actual de salud mental. Si tiene éxito, el personaje recupera 1 punto de salud mental. Esta tirada solo se podrá realizar una vez al principio de cada aventura, entendiendo que entre medias ha podido acudir a terapia. Como se ve, esta es una forma muy lenta de recuperar salud mental. Pero hay otra.

Información oscura

Cuando los personajes obtienen información sobre la verdad del mundo que les rodea o sobre las conspiraciones en marcha, o un objeto que les ayuda a descubrir esa verdad (como una grabadora que recoge el sonido de los pasos de criaturas invisibles), dicha información debe tener siempre un formato físico. Un libro, un cuaderno de notas, una grabación, unas fotografías... Incluso si la información está solo en la cabeza de los personajes, el cerebro sigue siendo un soporte físico.

Si un personaje quiere recuperar salud mental más rápido que acudiendo a terapia, puede destruir permanentemente información oscura. La destrucción de un objeto útil tiene consecuencias obvias. La destrucción de la información contenida en un libro, foto, etcétera supone que dichos datos se pierden del todo. Los personajes no podrán acudir a dicha información ni “recordarla”; para que la recuperación de salud mental sea eficaz, habrá reprimido esos recuerdos, los habrá borrado de su mente. Lo mismo ocurre si la información está solo en la cabeza del personaje, no siendo necesaria en este caso la terapia para borrarla.

Este método solo se puede utilizar si la salud mental del personaje está por debajo de 5. Al hacerlo, el personaje (y solo él o ella, aunque la información se pierda para varios) recupera 2 puntos de salud mental. Si el objeto destruido era información que aún no había sido leída por ningún personaje de la mesa de juego, los puntos que se recuperan son 3. Si un personaje olvida pero otro no, el segundo podría volver a dar la información al primero, pero al coste de hacerle perder 2 puntos de salud mental. Recuerda también que los puntos los recupera solo quien destruye la información.

Si la información la destruyen dos o más personas juntas y a la vez, dividirán los puntos a recuperar entre ellas, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, si tres personajes queman juntos un libro que leyeron, cada cual recupera un punto de salud mental ($2 \text{ entre } 4 = 0,5$, redondeando hacia arriba, 1). En otro ejemplo, si dos personas destruyen juntas un libro que no habían leído, recuperan dos puntos por personaje ($3 \text{ entre } 2 = 1,5$, redondeando hacia arriba, 2).

Un personaje que ha borrado así información oscura no puede actuar como si la conociera, no puede volver a los lugares que ha olvidado si no encuentra datos nuevos, no puede realizar esos hechizos, no recuerda a esa gente, etc. La dirección de juego deberá hacer que se respete esto.

Magia y trastornos

Cada hechizo se trata como una habilidad independiente que ha de aprenderse. Al estudiar magia de la fuente que sea el personaje ganará tantos puntos de habilidad como puntos de salud mental y física quiera invertir en ese momento. Si lo hace entre sesiones de juego no podrá empezar a recuperar puntos de salud hasta el comienzo de la siguiente sesión, así que cuidado. A partir de ese punto el nivel del hechizo solo aumentará con puntos de experiencia.

Es importante tener en cuenta que hay criaturas demasiado poderosas para ser afectadas por la magia humana; para eso es necesario trascender a un estado de criatura, cosa que es casi imposible hacer sin morir o enloquecer definitivamente...

Los posibles hechizos a aprender por parte de los personajes son los siguientes:

- **Símbolo de protección:** permite dibujar o crear símbolos que evitan el acercamiento de bestias o criaturas superiores. Normalmente se usará como una tirada enfrentada con la puntuación de horror de la criatura, aunque se pueden inventar otros usos, como su aplicación para consagrar un lugar y protegerlo permanentemente.
- **Gobernar criatura:** permite obligar a una criatura a venir, marcharse, responder a tus preguntas con sinceridad o cualquier otra conducta que te interese. El problema, de nuevo, es que se le debe superar en una tirada enfrentada a su puntuación de horror.
- **Comprender pasiones:** mediante el dominio de las propias pasiones y el de las de los demás a través de rituales sentimentales y sexuales es posible comprender y hasta controlar las emociones y deseos de otras personas o criaturas.
- **Soñar:** en los sueños solemos estar a merced de las criaturas que los habitan, indefensos. Esta magia nos permite manipular los sueños como las criaturas lo hacen, aumentando nuestras posibilidades de escapar con bien del mundo onírico.
- **Dominio de la locura:** este tipo de magia no solo se enseña, sino que se puede acceder a ella adquiriendo un trastorno. Si se accede de esa forma, se obtienen de inmediato dos puntos de habilidad en ello, sin tener que gastar puntos de salud; si ya se tenía este poder, se obtiene solo un punto. Con dominio de la locura es posible convertir en realidad los delirios y miedos que sufrimos; esto puede ser peligroso pero también da acceso directo al laberinto y más allá.

- Dominio de la muerte: a esta magia solo se puede acceder inicialmente gastando puntos de salud física. Con ella es posible comunicarse con los muertos e incluso levantarlos. También es posible usar los portales de la muerte para acceder a otras dimensiones, pero corriendo el riesgo de pasar por el valle de la muerte.
- Dominio del tiempo: esta magia es muy poderosa y cuesta el doble de puntos adquirirla. Permite ver el tiempo futuro y pasado pero también manipularlo, haciendo que pase más despacio o deprisa, incluso detenerlo. Sus consecuencias negativas son también siempre las más peligrosas.
- Alquimia: la alquimia permite la creación de objetos, pócimas, amuletos, etc que permiten realizar proezas menores. Estos pueden ser gafas capaces de ver el laberinto, brújulas que avisan de la presencia de criaturas, cuadernos en los que pueden escribir los muertos, una vieja película con cuyos personajes se puede conversar, barajas de Tarot que funcionan de verdad... Es el tipo de magia menos poderosa, no solo por estar atada a objetos sino porque el efecto que proporcionan ha de ser menos poderoso y para crearlos se puede requerir reunir objetos a través de una o más partidas.

Recalquemos que en el caso de la magia puede ser muy interesante el uso de las reglas de trabajo en equipo, mediante rituales en los que pueden participar personas que no sepan el hechizo, mientras alguna (que será siempre el resultado líder) lo conozca. Claro, que en esos casos el riesgo de pifia es mayor...

Mapa de la ciudad

Un lugar de confianza es aquel que una o más personas conocen bien, en el que ya han estado y donde saben qué personas o informaciones pueden encontrar normalmente. Son, por tanto, sitios predecibles y recurrentes a los que poder volver en aventuras posteriores. En los lugares de confianza la actuación de los personajes nunca comportará pérdidas o ganancias de fama o infamia.

Para aplicar esta nueva regla necesitas imprimir o fotocopiar un mapa de Ciudad Oscura o simplemente usar una página en blanco en el que ir anotando localizaciones. En cada partida lo deberás colocar a la vista de toda la mesa de juego. Cada vez que los personajes tengan una escena en una localización, esta se señalará en el mapa o se escribirá su nombre en él. A partir de ese momento, en esas localizaciones los personajes podrán obtener información, pistas o refugio con una simple tirada básica y el resultado de la misma marcará la calidad de la información, pista o refugio obtenido. Los lugares de confianza pueden pasar por varios estados: abierto, cerrado y quemado.

Los lugares de confianza nacen siempre en estado «abierto». Esto se señala con un círculo rojo alrededor de la zona afectada. En lugares de confianza abiertos los personajes pueden realizar rondas de investigación. Una ronda de investigación consiste en acudir a un lugar que ya se conoce y al que en principio el hilo de la historia no justifica ir pero en el cual esperamos encontrar información. Cualquier tirada que realice un personaje en esta ronda de investigación se considera básica y tiene éxito automáticamente. Además, en estos lugares la dirección de juego no podrá forzar la aparición de peligros que los personajes no se busquen expresamente. Así, serán lugares seguros para ocultarse de perseguidores y donde la gente no se tomará a mal sus pesquisas hasta el punto de perjudicarles (aunque podrían no tener motivos para ayudarlos).

Cada vez que en una sesión de juego al menos uno de los personajes pasa por una localización abierta, esta se convierte en cerrada; no volverá a estar abierta hasta el final de la siguiente sesión de juego. Su situación de cerrada se puede marcar en el mapa con una cruz sobre el círculo; a lápiz, ya que la siguiente sesión la borraremos. Un lugar cerrado es aquel al que los personajes no pueden acudir a buscar información o refugio. La mesa deberá buscar el motivo por el que sucede esto. Puede que haya ocurrido algo que haga que sus habitantes tengan miedo de hablar. Puede que se hayan marchado unos días de vacaciones. Igual es que no tienen ninguna información útil. Quizás el lugar está vigilado y no conviene acercarse. Si los personajes insisten en buscar información allí, el resultado siempre será un fallo, aunque nunca una pifia.

Por último, un personaje jugador puede «quemar» un lugar de confianza. Al hacerlo, automáticamente todos los personajes presentes en dicha sesión de juego recuperan un dos puntos de salud mental. Un lugar de confianza quemado puede ser visitado por los personajes y se puede obtener información de él pero será siempre un lugar peligroso. De nuevo, queda a juicio de la mesa de juego por el que el lugar es hostil a los personajes pero es importante que cualquier visita a dicho sitio implique un peligro. Una vez el lugar está quemado se señala poniendo un segundo círculo rojo alrededor del primero. ¡Atención! Los lugares quemados lo estarán para todos los personajes relacionados con quien lo quemó. Y nunca volverán a estar abiertos, salvo que hagan algo importante para lograrlo, pudiendo incluir una aventura entera para hacerlo. La idea de fondo, tanto en esta regla como en la de la sección anterior, es dar la sensación de que Ciudad Oscura es un ecosistema peligroso que tiende a expulsar a los demasiado curiosos.

Experiencia

Los puntos de experiencia se reparten al final de cada sesión de juego de la siguiente manera:

- 1 punto siempre.
- 1 punto más por cada escena visitada que no sea ronda de investigación, hasta un máximo de 4.
- De 0 a 5 puntos más a cada personaje en base a lo buena que haya sido la experiencia de juego y sobre todo a lo que hayan contribuido a que así sea.

Los puntos de experiencia se pueden guardar para más adelante o utilizar para mejorar las habilidades. El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto es el nuevo nivel de habilidad que se desea alcanzar. Ninguna habilidad puede ser aumentada por encima de 15.



EVERYTHING WILL BE OK. EVERYTHING WILL BE OK.

EVERYTHING WILL BE OK. EVERYTHING WILL BE OK.

EVERYTHING WILL BE OK. EVERYTHING WILL BE OK.

NÚMEROS NO JUGADORES

Personas

Seres humanos normales, sin relación con los secretos de la Ciudad Oscura.

Daño: 0 / Horror: 10

Sectarios

Humanos conocedores de los secretos de la Ciudad y de parte de la Ciencia Oscura que participan en ellos de una forma u otra, escondiéndose, combatiéndolos o formando una secta al servicio de uno de los Triunfos o de un Guardián independiente.

Daño: 0 / Horror: 12

Esperpentos

Fueron humanos que descubrieron el Laberinto pero no lograron salir. Ahora son algo más que humanos, transformados, deformados por el entorno en el que viven, a caballo entre el Laberinto y la Ciudad, siempre intentando esconderse, acechando y depredando a otros humanos y escondiéndose de los Guardianes. Pueden tener cualquier aspecto humanoide pero han desarrollado una o más mutaciones que les convierten en depredadores. Cuhillas de acero en lugar de uñas. Dientes de tiburón de color azul zafiro. Ojos de felino, sentidos de lobo. Piel gruesa como el cuero curtido. Púas en rodillas y codos. La Dirección de Juego puede añadir los que desee.

Daño: 2 / Horror: 12



Bestias

Criaturas creadas por los guardianes como respuesta a la aparición del Laberinto, creadas para rondar por él y ahuyentar a los humanos que entre en él. Su cometido original es evitar nuestra huida pero con el tiempo muchos de ellos, quizá la mayoría, han escapado de sus cadenas y rondan libres por otros lugares, entrando en la Prisión y, ocasionalmente, en nuestro mundo, donde generan leyendas sobre monstruos de todo tipo. Pueden parecer animales o ser totalmente extraños a la naturaleza. Pueden tener partes artificiales, bombear sangre a través de tubos de plástico que entran y salen de su cuerpo, tener las extremidades traseras paralizadas y aún así moverse tan rápido como una persona corriendo a toda velocidad aterrorizada. Quizás aúllen, atraviesan paredes como fantasmas, caminen erguidas y vestidas con un viejo traje de muerto o a cuatro patas, dejando huellas ensangrentadas.

Daño: 3 / Horror: 14

Guardianes

Estas criaturas nunca fueron humanas. Fueron creadas directamente por los Triunfos, precisamente para controlar y mantener encerrados a los numerosos humanos, evitando su despertar. Algunos de ellos han aprovechado la debilidad de la máquina y la aparición del Laberinto para empezar a independizarse de sus amos y desarrollar sus propios planes de forma más o menos secreta, según los casos. Aunque pueden usar Ciencia Oscura para ocultar su verdadero aspecto y hacerse pasar por humanos, en su verdadera naturaleza son criaturas humanoides altas y delgadas de piel blanquecina, translúcida y gruesa como el cuero bien curado. Donde debería estar su musculatura solo hay tendones, masas de fibras elásticas que les permiten retorcer su cuerpo de forma antinatural y que se unen entre sí por eslabones que chirrían ligeramente al moverse. Carecen de huesos. Su rostro es una masa de

llagas purulentas provocadas por espinas que nacen de su interior. Sin ojos, boca u orejas. Visten un collar de esclavo al cuello fabricado con un metal que se extrae del sol, de las propias almas humanas. Carecen de manos; sus brazos acaban en un muñón puntiagudo y ennegrecido capaz de atravesar un torso de un solo golpe.

Daño: 4 / Horror: 15

Independientes

Estos humanos viajaron al Laberinto, al Intersicio y a otros mundos pero en lugar de descubrir la fuerza de la unión para enfrentar a los Triunfos, se convirtieron en psicópatas egocéntricos que se alejan tanto de los suyos como de su propia humanidad. Han aprendido y desarrollado grandes conocimientos de Ciencia Oscura que les protegen y ocultan de los Guardianes. Unos buscan convertirse en Triunfos (y se rumorea que la Señora de los Huesos podría haberlo conseguido) mientras que otros pretenden solo su independencia o incluso lograr abandonar definitivamente la Ciudad y su influencia, haciendo el viaje que antaño realizaban los Viajeros.

Daño: muerte / Horror: 16



TRIUNFOS MAYORES

El Emperador

Señor de los Eslabones de la avaricia y la corrupción. Controla a las principales empresas construcción, a la banca y a las principales firma de abogados y gestores.

Como Triunfo su aspecto es el de un hombre alto y musculoso cubierto de una armadura metálica bien bruñida, fabricada con almas humanas que gimen de dolor mientras se mueve. La armadura tiene numerosas protuberancias puntiagudas creadas por las almas del metal en su ansia por beber sangre humana. Sus ojos son dos pozos de negrura y su voz similar al grito de un gigante ahogándose. Cuando se disfraza para caminar entre los humanos tiene el aspecto de un importante hombre de negocios cuya cara te suena pero no logras identificar.

Habita el Sol, la gran masa de almas fundidas que cada cierto tiempo hacen intentos de escapar en forma de llamarada, afectando gravemente al equilibrio metafísico de la Ciudad. En la Ciudad habita la última planta del mejor edificio de oficinas de la Ciudad, a la que él llama Bandar Percuma.

Sus principales aliados son la Templanza y el Vidente. Es el creador del Triunfo Menor llamado El Guardián.

El Vidente

Señor de los Eslabones de la ambición y la adicción al riesgo. Controla los negocios de apuestas y juego de todo tipo, así como a la mayoría de profesionales y empresas dedicadas a la especulación financiera y la bolsa.

Como Triunfo, su aspecto es el de una persona andrógina, joven, atractiva y sonriente que viste una amplia capa verde. Bajo ella oculta sus seis brazos y veinte cuchillos, así como el hecho de que sus pies nunca tocan el suelo, ni siquiera cuando se desplaza. Nunca habla, solo muestra promesas que hace aparecer de debajo de su capa. Huele intensamente a óxido. Cuando se presenta entre los humanos lo hace como una persona experta, triunfadora, con suerte y llena de optimismo que viste informal y está siempre en la cresta de la hora social. Nunca viste el mismo aspecto dos veces.

Habita la zona mejor conservada y más brillante de la Máquina, enviando los sueños más eficaces. La sala en la que recibe a sus visitantes es circular y completamente construida en acero inoxidable y cobre. En el centro de la sala hay un foso sin fondo. En la Ciudad habita el local más elegante de la urbe, en cuyas habitaciones traseras se juega y se apuesta a las cosas más extrañas y peligrosas. En su casa a la Ciudad se la llama Naataplawa.

Sus principales aliados son el Emperador y la Alquimista.

El Enterrador

Señor de los Eslabones de la moral, la muerte y las supersticiones. Cualquier religión organizada o secta de la Ciudad, así como la principal funeraria están bajo su control.

Como triunfo, su aspecto es el de un humanoide desnudo a excepción de un mandil de cuero sucio que siempre lleva. Su cabeza es la de un caballo al que han vaciado las cuencas de los ojos y que respira con dificultad, como a punto de ahogarse. Lleva siempre consigo una hoz fabricada con un fémur humano y la mandíbula de un perro grande. Su otra forma es la de un hombre sonriente, siempre vestido de blanco, que se hace llamar “doctor Maurice”. Habla con tono educado y nunca grita. Se presenta y despide con un apretón de manos que deja un olor a almendra en el ambiente.

Habita un despacho pequeño y funcional en alguna parte del Intersticio, por el que se le puede ver caminar con frecuencia, saludando a todo el mundo como si los conociera de toda la vida. Una puerta del despacho lleva a su vivienda en la Ciudad, una iglesia de aspecto moderno y funcional, carente de gracia o arte, enclaustrada entre dos edificios de viviendas, donde pasa bastante desapercibida. Es el único triunfo que sigue llamando Jericó a la Ciudad.

Su principal aliada es La Matriarca. Se rumorea que es el creador de la Señora de los Huesos pero también que el rumor lo ha extendido él mismo.

La Templanza

Señora de la pasividad, la conformidad y el amor romántico. Controla a políticos de casi todo el espectro ideológico burgués, así como el negocio del cine, la música y la literatura comerciales

Como triunfo, su aspecto es el de una joven gorgona (mujer con pelo de serpientes) que porta una botella de licor amarillento. De tanto en tanto derrama algo de licor y de ese punto nacen matas de espino venenoso. El licor y el mordisco de las serpientes contienen ese mismo veneno que paraliza a quien siquiera lo roce. Su voz recuerda siempre a la de la persona que más amor haya demostrado por el personaje que la escucha, en su infancia. Su disfraz en la Ciudad es el de una agradable mujer que camina por calles y parques seguida de media docena de niños a los que lee cuentos que suelen tener un significado para el oyente. Los niños parecen humanos. Realmente lo parecen.

La Templanza vive en una serie de habitaciones dentro del Muro, cuya única entrada y salida es un balcón desde el que observa la Ciudad. Miles de abejas silenciosas salen cada noche de allí y entran en nuestros dormitorios. No salen de ellos. Cuando la Templanza visita la Ciudad se presenta como la pareja de alguna persona influyente de la Ciudad y duerme al menos una vez con él o ella. No duerme, se acuesta a su lado y susurra toda la noche.

Sus principales aliados son el Emperador y la Alquimista y es la responsable de la creación de la Reina de Espadas.

La Reina Sangrienta

Controla los Eslabones del miedo y la violencia. A su servicio no tiene negocios de ningún tipo pero sí muchos servidores entre bandas de fascistas, predicadores, racistas, homófobos y en general personas que se definen por su odio a lo diferente a la vez que por la necesidad que tienen de ellos como mano de obra barata o chivo expiatorio.

Como triunfo, su aspecto es el de una mujer vestida con amplio vestido de tela gruesa, completa y constantemente empapada en sangre fresca. Las cuencas de sus ojos están vacías y de ellas mana también sangre. Se apoya en un bastón y arrastra al andar la pierna derecha. Cuando sonrío, sus encías ensagrentadas muestran las cavidades de los dientes, como si hubieran sido arrancados hace poco. En la Ciudad toma la forma de una bella mujer madura, sin trabajo aparente pero presidenta de una asociación de ciudadanos influyentes preocupados por la pobreza y la suciedad en las calles de la zona de clase alta de la Ciudad.

Reside en el Matadero, una estructura de la Máquina a la que tienen entradas los coches abandonados en descampados, las casas deshabitadas, las fábricas cerradas... El Matadero son una serie de pasillos cuyas paredes están construidas de engranajes, mecanismos para serrar, romper y moldear, cableado sin cubrir, etc. Las pocas habitaciones son llamadas Sala de Despiece, por aquellos que no legaron a entrar. El trono de la Reina está en una habitación llamada Sala de Autopsias. Acorde a su tapadera, en la Ciudad vive en el piso caro y exclusivo que mira al principal parque de la urbe. En sus silenciosas habitaciones que nunc acaban suena música clásica de autores como Wagner, Dallapiccola, Enescu... A quien entra le parece siempre vacío, hasta que es demasiado tarde.

Su principal aliado, hay quien dice que esposo, es el Ermitaño. También es su aliada la Matriarca y es la creadora del Triunfo Menor de la Princesa de Sangre.

La Alquimista

Controla el Eslabón de la adicción y por supuesto todos los negocios de drogas legales e ilegales, desde el alcohol hasta la heroína, pasando por fármacos adictivos innecesarios, tabaco, todo tipo de opiáceos y estimulantes, cafeína... Los bares, discotecas y antros ilegales también caen bajo su área de influencia, con la excepción de los casinos y salas de juego.

Su aspecto como triunfo es el de un cadáver de humano de sexo indefinido, sin genitales ni signos externos de madurez sexual pero aparentemente adulto. Emanan un intenso olor a flores exóticas y de las palmas de sus manos brota un icor transparente que huele a mayonesa agria. Solo con probarlo una vez, te vuelves adicto a ella. Como persona solo la verás en congresos de salud, hospitales, clínicas, etc. siempre con una cara distinta, la del representante de una empresa farmacéutica que dona millones a estudiar enfermedades raras y montar centros de rehabilitación.

Le atrae apoderosamente el Laberinto de Espejos, hasta el punto de haber construido en él su palacio, que recuerda un Taj-Mahal completamente construido en cristal, cuyas cúpulas tienen aspecto de probetas, matraces, alambiques... Su hogar en la Ciudad es un psiquiátrico de las afueras, cerca de un centro de enseñanza grande, como una universidad o ciudad escolar. El edificio, otrora en funcionamiento, está completamente abandonado y ella no lo visita casi nunca. Sin embargo, además de ser una entrada importante al Laberinto, atrae ocasionalmente a esperpentos y bestias.

Los principales de la Alquimista son la Templanza y el Vidente, con quien guarda especial buena relación.

El Ermitaño

Sus Eslabones son el individualismo egoísta y el idealismo que ignora el componente material de las motivaciones. No controla a intelectuales y escritores que no tienen una opinión clara sobre nada pero a la vez son muy influyentes, profesionales independientes que donan grandes cantidades de dinero a eventos del mundo de la moda, estrellas del pop...

Su verdadero aspecto es el de una sombra densa inquietante de forma humana que lleva consigo un saco. Nunca se detiene, siempre se mueve, no tocando nunca a nadie, o quizás todos lo esquivan sin darse cuenta. Dicen que te podría tocar si quisiera. Nadie sabe cuál es el efecto de su contacto, pero solo necesitaría hacerlo una vez. Sus ojos son dos luminarias que recuerdan a una lámpara de gas observada desde lejos. Huele a humo de incienso arrastrado por el mar. Su disfraz entre nosotros es el de un vagabundo lo bastante bien vestido para que le dejen entrar en los bares. Se empeña en querer invitarte a beber y en hablarte de esos universitarios que no saben ni reparar una lavadora.

Vive en las zonas subterráneas de Máquina, metiendo en un saco una parte de la mente de quienes sueñan, que al despertar olvidan. Suelen ser cosas pequeñas como el nombre de un peluche de su infancia o el olor del perfume favorito de su ex-marido. No tiene un hogar ni allí ni en la Ciudad, por la que pasea con aparente impunidad por todas partes, sea barrio miserable o rico.

Su principal y única aliada es la Reina de Sangre.

La Matriarca

Señora del Eslabón de la vigilancia, controla las empresas de seguridad privada, las redes sociales y la burocracia.

Siempre se la encuentra sentada, con aspecto de mujer enferma, muy maquillada para que no se vea el color intensamente verdoso de su piel. Su aliento huele a hierba húmeda que está empezando a pudrirse. Cuando está entre los humanos adopta el aspecto de una famosa actriz que nunca hace apariciones públicas y siempre trabaja en anuncios de televisión. Así, nunca podemos encontrarla en persona en esta forma, pero nos mira desde televisión e internet.

Su hogar es la luna. Sí, la luna que gira sobre la Ciudad por la noche. Su aspecto de gigantesca roca oculta una red subterránea de jardines, huertas y parterres oscuros con flores de pétalos transparentes que siempre están abiertas, alimentadas por corrientes subterráneas. ¿Los astronautas que fueron allí? En realidad nunca volvieron. Entonces, ¿qué es lo que volvió y apareció saludando en televisión? En la Ciudad, la Matriarca vive y trabaja como directora general en la sede de la red social más importante, manteniendo un aspecto tan genérico, tan poco relevante en nada que quienes la conocen olvidan su rostro a los pocos minutos de abandonar su presencia. De alguna forma, las cámaras nunca son capaces de captarla.

Sus aliados son el Enterrador y la Reina de Sangre. Es la creadora del Triunfo Menor de la Narradora



New
100% Natural
GREEN TEA
pomegranate
blueberry

NO STANDING
EXCEPT TRUCKS
7AM-4PM
← →

OH! GOOD!

TRIUNFOS MENORES

Nota: los triunfos menores solo tienen un aspecto físico y no tienen residencia fuera de la Ciudad.

La Narradora

Domina los Eslabones de la Propaganda y las comodidades materiales, siendo quien mueve los hilos de una importante editorial de libros de evasión, autoayuda, viajes, arte y decoración.

Como a su creadora, la encontrarás normalmente sentada pero con un aspecto muy sano. Siempre viste de un verde intenso. Es la directora de una importante y galardonada agencia de publicidad.

Vive en una enorme biblioteca privada a la que cualquier persona puede acceder a cambio de hacerse socia, aunque ella nunca atiende allí. Trabaja allí leyendo cuentos a los niños que siempre llevan una moral adecuada a los fines de la Matriarca y transforman su personalidad.

La Reina de Espadas

Controla los Eslabones de las verdades a medias, las medias mentiras y el deseo de pertenencia. Con este propósito controla a la prensa escrita (física y digital) de la Ciudad.

Es una mujer que siempre viste de negro, de ojos brillantes y piel pálida, con el pelo negro y lacio colgando suelto hasta la cintura. Sus suaves maneras no consiguen ocultar la profunda crueldad de sus actos, en especial para sus subordinados. Es la directora del principal periódico de la ciudad.

Vive en un edificio que atrae de forma irresistible como residentes a personas con más secretos de la Ciudad. Paradójicamente, las

paredes son muy ligeras. Todo el mundo susurra para no ser escuchado. Pero ella tiene el oído más agudo de toda la urbe.

El Guardián

Sus Eslabones son la ansiedad, la vanidad y las fronteras. Desde la distancia maneja la especulación con los alimentos, hace negocio del hambre y tiene intereses en empresas de alimentación que añaden cantidades excesivas de azúcar y grasas trans saturadas. También controla una cadena de alimentos dietéticos.

Siempre viste una armadura completa de cobre oxidado. Desde su yelmo amenazan dos enormes cuernos y sus botas imitan la forma de las patas de un macho cabrío. Está completamente loco pero su inconsciente lo sabe, evitando que salga al mundo y se muestre como es.

Vive en la gigantesca cámara acorazada de un banco que nunca es abierta y por la que se paga muy caro para no serlo. Un empleado curioso entró una vez. El director de la oficina, el único que sabe lo que ocurre, no tuvo que llevar comida a la cámara durante tres días.

La Princesa de Sangre

Sus Eslabones son la explotación de las personas y la violencia. Promueve negocios de pornografía, esclavitud sexual y peleas, legales o ilegales, de animales y personas.

Su aspecto es el de un hombre delgado y elegante, vestido siempre con trajes de pantalón y chaqueta rojos. Cuando te encuentras a solas con él y solo entonces, sus besos pueden contagiar todo tipo de enfermedades.

Es el director de un hotel de cinco estrellas rodeado de un campo de golf, en el que se organizan las citas de carácter sexual o para cerrar negocios de su ámbito de trabajo.

La Señora de los Huesos

No se sabe cuál es su eslabón ni quién la creó. Se sospecha que podría haber alcanzado ese estado por sus propios medios. Por las consecuencias de sus acciones podría ser patrona de los Eslabones de la comunidad forzosa y el conocimiento compartido. Lo mismo organiza bibliotecas populares y foros de debate socialista en casas ocupadas que tráfico de órganos humanos y armas. Podría ser la única de los Triunfos de parte de la humanidad y no está atada a ningún otro. A pesar de ello, nadie ha logrado liquidarla aún. Sí que han intentado casi todos atraerla a su propio bando.

Su apariencia es la de una mujer sofisticada de pelo corto, siempre con un cigarrillo encendido. En su hombro izquierdo presume de un enorme y bello tatuaje de una calavera. Suele caminar descalza y sus pies hace un ruido leve que recuerda al chasquido de huesos pequeños al romperse.

Trabaja como jefa creativa en una empresa desarrolladora de videojuegos llamada Médula (o la palabra equivalente en el idioma de vuestra Ciudad) Software.



NO SURRENDER • ROBOT JEAN • I'M GOIN' DOWN •
GLORY DAYS • DANCING IN THE DIRT • RAY HOMETOWN
© 1984 Bruce Springsteen

50

BRUCE SPRINGSTEEN
BORN IN THE U.S.A.

QCT38633